



Grado en Ingeniería Informática  
Grado en Matemáticas e Informática



Asignatura: PROGRAMACIÓN II

# Programas de Prueba

Susana Muñoz Hernández

DLSIIS - E.T.S. de Ingenieros Informáticos  
Universidad Politécnica de Madrid

Noviembre 2014

# Prueba en la clase

- Cuando se implementa una clase, se pueden implementar pruebas para verificar la corrección de los métodos de la clase en el **main** de la clase.

```
public class Clase{
    ..... // definición de los atributos
    ..... // definición de los métodos

    public static void main(String[] args) {
        ..... // implementación de los tests
        System.out.println("..." + resultado);
    } // de main()
} // de Clase
```

# Programa de Prueba

- Es preferible implementar las pruebas en clases independientes.

```
import Clase ;
public class TestClase{

    public static void main(String[] args) {
        ..... // implementación de los tests
        System.out.println("..." + resultado);
    } // de main()

} // de Clase
```

# Programa de Prueba

- Las pruebas deben:
  - ➔ ser exhaustivas (cubrir todos los casos diferentes posibles, especialmente los casos límite)
  - ➔ ser unitarias (probar en cada prueba una única funcionalidad)
  - ➔ Ser lo más sencillas posible (por legibilidad)
  - ➔ Comprobar que el resultado obtenido es el resultado esperado (correcto).